TOHO CO., LTD.

NES-GZ-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GODZILLA®

MONSTER OF MONSTERS!

GODZILLA®

©1992 TOHO CO., LTD.

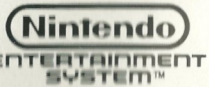
Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game; then save the booklet for future reference.

Precautions

1. This is a high precision game. It should not be played or stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it.
2. Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3. Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the



Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

TOHO CO., LTD.

Godzilla, Mothra, Ghidora, Gigan. Mecha-Godzilla, Hedorah, Varan, Baragon, Gezora and Moguera are trademarks of TOHO COMPANY, LTD.

TO GET STARTED

- **Insert the game pak and turn on the power. The title screen of "GODZILLA® " appears (shown in photo ①) and the opening music starts.**
- **Press the START button while the title and demonstration screen is displayed. The command selection screen is then displayed (shown in photo ②). Use the Control Pad ✚ to move the red box □ to the command you want to select, then press the START button to start the game.**

□NEW GAME

Select this command to start "GODZILLA® " the first time. When the demonstration screen is over, the "earth" Ring Field (shown in photo ③), which is the first stage, is displayed.

★To skip the demonstration, press the START button while the demonstration screen is displayed.

□LAST GAME

Use this command to restart the game after the game is over. You will then restart the game from the last Ring Field you were playing. (See page 5)

□PASS WORD GAME

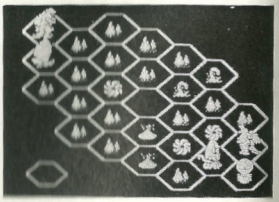
If you used a PASS WORD to end your last play, you can use it to restart the game next time from where you left off.

★See page **15** for an explanation of how to enter a password.

❶

❷

❸



GAME SCREEN: HEX MODE (RING FIELD)

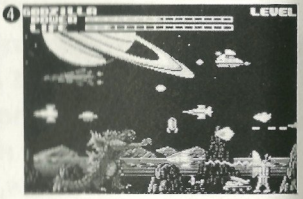
- **When a new game starts, the Ring Field screen appears. The first screen is "the EARTH" (shown in photo ③). The HEXes (six-sided frames) of the Ring Field represent six types of battle stages. (See page 13)**
- **The white six-sided frame displayed on this screen is the HEX cursor. Use the Control Pad ✚ to move the HEX cursor to the monster that you want to move. Then press the A button, the black-and-white monster is colored and the HEX cursor disappears.**
- **When you complete a move, press the A button to set the move. The game automatically advances to the battle stage by side scrolling (shown in photo ④).**

★To cancel your selection of a monster, press the B button. The white HEX cursor reappears and you can select another monster.

- **The game is played alternately by you (Godzilla®, Mothra) and an enemy monster. When you (Godzilla®, Mothra) have finished a move (attack), the enemy monster moves (attacks), followed by your next move (attack). Thus, moves (attacks) are repeated.**

★To move the HEX cursor or selected monster, hold down the Control Pad ✚ to the right or left and then press it up or down.

- **In each Ring Field you can win not by beating all enemy monsters but by advancing Godzilla® (Mothra) to the enemy base that exists in that Ring Field.**
- **When you have advanced Godzilla® (Mothra) to the enemy base, the screen turns to the battle stage, and the battle begins. (See page 10). Next, the enemy moves (attacks). Then, in your turn, press the A button. The message "WILL YOU MOVE TO THE NEXT FIELD?" appears. Select "YES" and press the A button. Godzilla® (Mothra) disappears from the current Ring Field and warps to the next Ring Field.**
- **When you advance Godzilla® and Mothra, if both monsters are alive, or the remaining monster, if either has died, to the next Ring Field, you have won in the current Ring Field.**



★Note that if you advance either monster to the base and warp it to the next Ring Field, the game is over if the remaining one dies on the way (See page **14**).

★In the next Ring Field, you start with both Godzilla® and Mothra. The enemy monsters that you have defeated in the preceeding Ring Field are also revived. Note that the power of those enemy monsters increased (See page **8**).

Q1: How many HEXes can Godzilla® and Mothra move on the Ring Field (HEX mode) screen?

A: Godzilla® can move 2 HEXes, and Mothra can move 4 HEXes in the Ring Field.

Q2: What should I do when the message "UNABLE TO ADVANCE FARTHER." appears?

A: If Godzilla® has moved 2 HEXes or Mothra has moved 4 HEXes, no farther movement is possible and this message appears.

★Press the A button to set your move, or press the B button to cancel

your choice of move and try another move.

Q3: What should I do when the message "UNABLE TO ADVANCE, CONTACTING THE ENEMY." appears?

A: If you move to a HEX adjacent to an enemy monster, you cannot advance any farther. Press the A button to set the move.

Q4: What should I do when the message "WILL YOU FIGHT THE ENEMY?" appears?

A: Select YES or NO by pressing the Control Pad ✚ right or left.

- **When you are adjacent to an enemy monster, select YES to fight it or NO not to fight.**
- **When you are adjacent to more than one enemy monster, if you select YES the message "WILL YOU FIGHT ____ (name of an enemy monster)?" appears. The names of enemy monsters appear one by one. Keep selecting NO until the name of an enemy monster you want to fight appears. Select YES when the name of an enemy monster you want to fight appears.**

★If you do not want to fight any enemy monster, press the B button to cancel.

★If you are adjacent to two or more enemy monsters, you can review the strength of each before deciding which one you should fight. Move the HEX cursor to an enemy monster and press the A button. The strength (life energy) of that enemy monster is then displayed. The greater the value, the stronger the enemy monster.

Q5: What should I do when the message "UNABLE TO ADVANCE BECAUSE A MONSTER IS BLOCKING THE WAY" appears?

A: Either Godzilla® or Mothra is blocking the way, so you cannot advance. Press the A button to set your move, or press the B button to cancel the move and try another.

Q6: What should I do when the message "NOT GOING TO MOVE?" appears?

A: When this message appears in your turn of move (attack), if you select YES, Godzilla® (Mothra) does not move from its current

position. The enemy monster then automatically starts moving (attacking). If you select NO, your monster turns black-and-white in the same manner as for cancel. Start over once again.

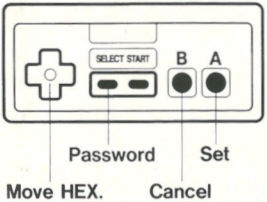
Q7: What should I do when the message "WILL YOU MOVE TO THE NEXT FIELD?" appears?

A: When you advance Godzilla® (Mothra) to the enemy base, the screen turns to the battle stage, and a battle begins. Next, the enemy moves (attacks). Then in your turn, if your monster survives, press the A button and this message appears. Select "YES" and Godzilla® (Mothra) disappears from the current Ring Field and warps to the next Ring Field. Select "NO" and your monster turns black-and-white in the same manner as for cancel.

When you advance Godzilla® and Mothra, if both monsters are alive, or the remaining monster, if either has died, to the next Ring Field, you have won the current Ring Field. Both Godzilla® and Mothra will revive in the next Ring Field. Note, however, the energy LEVEL of a once-dead monster decreases by one.

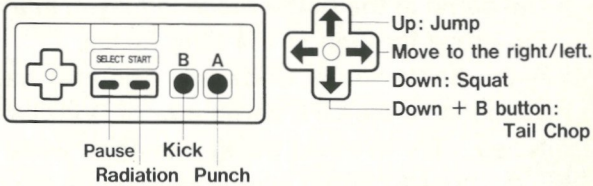
CONTROLLER OPERATING INSTRUCTION

HEX MODE

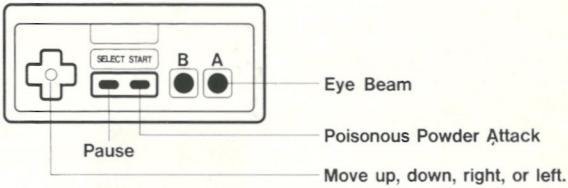


★To move the HEX cursor or selected monster, hold down the Control Pad ✚ to the right or left and then press it up or down.

BATTLE MODE • HYPER-FIGHT MODE



• ***CONTROL OF GODZILLA®***

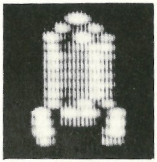


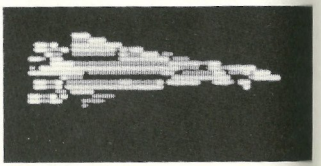
• ***CONTROL OF MOTHRA***

GAME SCREEN: BATTLE MODE
(SIDE SCROLLING MODE)

- **The game in the battle mode is played in the sequence of HEXes that you move through in the Ring Fields.**
- **In the battle mode Godzilla® (Mothra) has to fight against enemy weapons. If the LIFE parameter of Godzilla® (Mothra) becomes zero, it dies. Try to avoid being damaged while advancing.**

★If you beat a certain enemy weapon on the ground in the battle stage, a life capsule (shown in photo ⑤) appears. Take it to recover your LIFE parameter. The blue space ship (shown in photo ⑥) flying from the left also carries a life capsule. Collect this and you can recover your LIFE parameter.

❺ 

❻ 

Q8: How can I recover Godzilla® 's POWER and LIFE parameters?

A: The parameters displayed at the top left on the screen have important roles in the game. POWER indicates the strength of Godzilla® 's Radiation or Mothra's Poisonous Powder Attack. The POWER parameter decreases drastically if you use your weapon, but it recovers automatically if you keep fighting in the battle mode. If the LIFE parameter becomes zero, Godzilla® (Mothra) dies. Collect life capsules to replenish your LIFE parameter while avoiding damage.

★The higher the LIFE parameter, the more quickly POWER recovers.

Q9: How can I increase Godzilla® 's LEVEL?

A: LEVEL is the strength of Godzilla® (Mothra). As you keep fighting in the battle mode or beat enemy monsters, the LEVEL of Godzilla® (Mothra) increases and the POWER and LIFE parameters are also recovered. The maximum is LEVEL 16.

★A secret to increase LEVEL is hidden at the Sub-space battle stage Fight the space creatures and the large space battle ship.

GAME SCREEN: HYPER-FIGHT MODE

- **When you fight an adjacent enemy monster, the game automatically enters the hyper-fight mode. If you fight one-to-one with an enemy monster in this mode, you can use all of the weapons of Godzilla® or Mothra assigned to the battle mode.**
- **The POWER and LIFE parameters are displayed for each monster as described for the battle mode. If the LIFE parameter of your monster or an enemy monster becomes zero, it dies and disappears from the Ring Field.**

★If approximately 40 seconds have passed after a start of fight, it will be a draw.

★In case of a draw, the LIFE parameter of the enemy monster is automatically restored to a specified level. Before your next fight, be sure to check the LIFE parameter of the enemy monster using the procedure described in the note (marked ★) on page **7**.

★Every enemy monster has a weak point. If you hit this point, the enemy monster's body will change color for an instant. Find each monster's weak point to increase your chances of winning the fight.

RING FIELD AND BATTLE STAGE

- The Ring Fields where the game is played are arranged in the following order: Earth, Mars, Jupiter, Saturn, Uranus, Pluto, Neptune, and Planet X.
- Each Ring Field consists of battle stages (six-sided HEXes). There are seven types of battle stages: Wilderness, Volcano, Jungle, Ruins, Sub-space, Mecha City, and Base (Each Ring Field has one Base).

	Wilderness		*Sub-space*
	Volcano		*Mecha City*
	Jungle		*Base*
	Ruins		*Headquarters*

GAME OVER AND GAME COMPLETE

- **Note that the game is over when:**
  ① Both Godzilla® and Mothra have died.
  ② Either Godzilla® or Mothra warped to the next Ring Field and the remaining one has died.

★If you advance either Godzilla® or Mothra, then the other dies, case ② above occurs. Carefully consider the sequence of warping to the next Ring Field.

- **You can finish the game and win a complete victory for the earth by winning in the eight Ring Fields between the earth and Planet X and advancing Godzilla® (Mothra) to the headquarters in the Ring Field on Planet X.**

★Advance Godzilla® and Mothra, if both monsters are alive, or the surviving monster, if only one of them is alive, to the enemy headquarters.

★If the game ends before you have won, select LAST GAME on the command selection screen as described in page **2** to restart the game from the Ring Field that you were in last.

ENTERING A PASSWORD

- **You can save the game during play by using a password. Press the SELECT button while a HEX cursor (white six-sided frame) is present in a Ring Field, and the password appears. Write down this password and you can enter it to start the game from the saved position the next time you play.**
- **The number of characters in the password depends on the state of your monster and enemy monsters.**
- **To enter a password, select PASS WORD GAME on the command selection screen displayed at the start of a game. Move the pointer ▲ to the character to be entered on the upper screen using the Control Pad ✚ and press the A button. The selected character is entered at ▲ on the lower screen. Repeat this operation to enter all password characters, then move ▲ to END and press the A button.**

★When END is selected, the computer checks the entered password. If it is wrong, the message "PASS WORD ERROR" appears between the upper and lower screens. Re-enter the correct password.

- **To change an entered character, move ▲ on the upper screen to**

RIGHT (move right) or LEFT (move left) and move ▲ on the lower screen to the wrong character, then enter the correct character.

- If you enter too many characters, locate ▲ between Y and LEFT on the upper screen and press the A button to delete the character located at ▲ on the lower screen.

CHARACTERS

• Godzilla®

Godzilla® has enormous destructive power for battles. It also has strong Radiation. An attack by this Radiation with the power at the maximum is irresistible. Godzilla® 's Punches, Kicks and Chops with the tail are mighty enough to crush a rocky mountain with a single blow.

• Mothra

Mothra's Poisonous Powder Attack at a wingbeat is extremely strong. Its Eye Beam is effective against flying objects. Mothra helps Godzilla® defend the earth.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ (''NES'') and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

GODZILLA®

©1992 TOHO COMPANY, LTD.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

Conseils d'utilisation

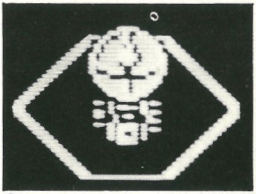
1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

Nintendo et Nintendo Entertainment System® sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. Godzilla® est une marque déposée de TOHO COMPANY, LTD. © 1989 TOHO COMPANY, LTD.

RAPPELEZ-VOUS :

Votre objectif est de faire avancer Godzilla® vers la base ennemie.

Le but de ce jeu est d'atteindre les quartiers généraux de l'adversaire, et non pas de vaincre tous les monstres ennemis. Chaque Ring Field comporte une base ennemie (photo ①). Faites avancer Godzilla® et/ou Mothra vers cette base pour réussir le Ring Field en cours. Vous pourrez ensuite vous téléporter sur le Ring Field suivant.



❶

Si Godzilla® meurt :

Même si Godzilla® (ou Mothra) meurt, vous pouvez faire avancer le monstre survivant vers la base ennemie, réussir le Ring Field et vous téléporter sur le champ suivant. Le monstre qui est mort ressuscite sur le nouveau Ring Field : vous disposez à nouveau de vos deux monstres, Godzilla® et Mothra.

PREPARATIFS

- **Introduisez la cartouche de jeu et mettez sous tension votre NES. L'écran Titre de "Godzilla®" apparaît (photo ②) et la musique commence.**
- **Appuyez sur le Bouton START durant la démonstration. Vous voyez apparaître l'écran de sélection des commandes (photo ③). Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer la boîte rouge sur la commande que vous désirez choisir, puis appuyez sur le Bouton START pour commencer la partie.**

❑ NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Sélectionnez cette commande pour commencer à jouer à "Godzilla®" la première fois. Lorsque la démonstration est terminée, le Ring Field "terre" apparaît (photo ④) - c'est la première étape.

★ Si vous n'avez pas envie d'assister à la démonstration, appuyez sur le Bouton START.

❑ LAST GAME (DERNIERE PARTIE)

Utilisez cette commande pour reprendre une partie après l'avoir arrêtée. Vous recommencez sur le Ring Field où vous vous trouviez lorsque vous avez quitté la partie.

❑ PASS WORD GAME (MOT DE PASSE)

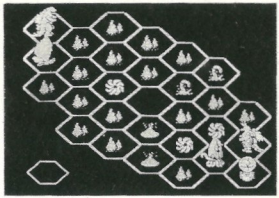
Si vous avez utilisé un MOT DE PASSE pour finir votre dernière partie, vous pouvez l'utiliser pour recommencer la partie à l'endroit où vous l'aviez laissée.

★ Voir section "Comment entrer un mot de passe".

❷

❸

❹



ECRAN DE JEU : MODE HEXAGONAL (RING FIELD)

- **Lorsqu'une nouvelle partie commence, l'écran Ring Field apparaît. Le premier écran est "la TERRE" (photo ④). Les HEXes (images à six côtés) du Ring Field représentent six catégories de phases de combat.**

- **L'hexagone blanc sur cet écran est le curseur HEX. Pour l'amener sur le monstre que vous voulez déplacer, utilisez la manette multidirectionnelle. Appuyez ensuite sur le Bouton A : le monstre noir et blanc se colore et le curseur HEX disparaît.**

- **Lorsque vous terminez un déplacement, appuyez sur le Bouton A. La partie avance automatiquement sur la phase suivante du combat par défilement latéral (photo ⑤).**

★ Pour changer de monstre, appuyez sur le Bouton B. Le curseur blanc HEX réapparaît et vous pouvez choisir un autre monstre.

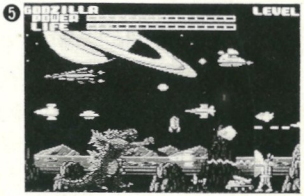
- **Vous jouez en alternance contre l'ordinateur (un monstre ennemi). Lorsque vous avez déplacé votre monstre (Godzilla® ou Mothra), l'ordinateur déplace un monstre ennemi, puis c'est de nouveau votre tour. Et ainsi de suite.**

★ Pour déplacer le curseur HEX ou le monstre que vous avez choisi, poussez la manette multidirectionnelle à droite ou à gauche et appuyez ensuite vers le bas ou vers le haut.

- **Vous gagnez un Ring Field non pas en exterminant tous les monstres ennemis mais en faisant avancer Godzilla® (ou Mothra) sur la base ennemie du niveau (photo ①).**

- **Lorsque Godzilla® (ou Mothra) a atteint la base ennemie, l'écran passe en mode combat et la bataille commence. L'ennemi se déplace (attaque). C'est ensuite à vous de jouer : appuyez sur le Bouton A. Le message "WILL YOU MOVE TO THE NEXT FIELD" vous demande si vous voulez passer sur le champ de bataille suivant. Dans l'affirmative, sélectionnez "YES" (oui) et appuyez sur le Bouton A. Godzilla® (ou Mothra) disparaît du Ring Field actuel et passe au Ring Field suivant.**

- **Vous avez gagné le Ring Field en cours si vous faites avancer sur le Ring Field suivant Godzilla® et Mothra (si les deux monstres sont vivants) ou celui qui reste.**



★ Attention : si vous faites avancer l'un des monstres sur la base puis que vous le téléportez sur le Ring Field suivant, la partie se termine si le monstre restant meurt en chemin.

★ Sur le Ring Field suivant, vous commencez avec Godzilla® et Mothra. Les ennemis que vous avez exterminés sur le Ring Field précédent revivent également. Vous aurez la désagréable surprise de constater qu'ils sont encore plus forts qu'avant !

Q1 : De combien d'HEXes Godzilla® et Mothra peuvent-ils se déplacer sur l'écran Ring Field (mode HEX) ?

R : Godzilla® 2 et Mothra 4.

Q2 : Comment dois-je faire lorsque le message "UNABLE TO ADVANCE FURTHER" apparaît, indiquant qu'il est impossible d'avancer plus loin ?

R : Si Godzilla® s'est déplacé de 2 HEXes et Mothra de 4, aucun autre mouvement n'est possible et ce message s'affiche.

★ Appuyez sur le Bouton A pour valider votre déplacement, ou bien appuyez sur le Bouton B pour annuler votre choix et essayer un autre déplacement.

Q3 : Comment faire lorsque le message "UNABLE TO ADVANCE, CONTACTING THE ENEMY" s'affiche, indiquant que vous êtes bloqué à proximité d'un ennemi ?

R : Si vous vous déplacez sur un HEX proche d'un monstre ennemi, vous ne pouvez pas continuer à avancer. Appuyez sur le Bouton A pour valider le déplacement.

Q4 : Que faire lorsque le message "WILL YOU FIGHT THE ENEMY" s'affiche, vous demandant si vous allez combattre l'ennemi ?

R : Sélectionnez "YES" (oui) ou "NO" (non), en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche.

- **Lorsque vous êtes proche d'un monstre ennemi, sélectionnez YES si vous voulez le combattre (et NO dans le cas contraire).**
- **Si vous êtes proche de plusieurs ennemis lors de votre réponse affirmative (YES), le message "WILL YOU FIGHT _____ (nom d'un monstre ennemi) ?" apparaît, vous demandant si vous voulez vous mesurer à l'ennemi dont le nom est indiqué. Les noms des monstres ennemis s'affichent un par un. Continuez à sélectionner NO jusqu'à ce que celui que vous désirez combattre s'affiche. Sélectionnez alors YES.**

★ Si vous ne voulez pas combattre du tout, appuyez sur le Bouton B pour annuler.

★ Si vous ne vous souvenez plus de la force de chacun des monstres qui vous entourent, vous pouvez consulter leur fiche signalétique : déplacez le curseur HEX sur un monstre ennemi et appuyez sur le Bouton A. La force (énergie vitale) de cet ennemi est alors affichée. Plus le chiffre est élevé, plus l'ennemi est fort.

Q5 : Que dois-je faire lorsque le message "UNABLE TO ADVANCE BECAUSE A MONSTER IS BLOCKING THE WAY" s'affiche, indiquant que vous ne pouvez pas avancer parce qu'un monstre vous bloque la route ?

R : La route est bloquée par Godzilla® ou Mothra ; vous ne pouvez donc pas avancer. Appuyez sur le Bouton A pour valider votre déplacement ou sur le Bouton B pour annuler le mouvement et en essayer un autre.

Q6 : Que dois-je faire lorsque le message "NOT GOING TO MOVE" s'affiche, indiquant que vous ne pouvez pas vous déplacer ?

R : Si vous sélectionnez "YES" quand ce message s'affiche alors que c'est à votre tour de vous déplacer, Godzilla® (ou Mothra) ne pourra pas bouger. Le monstre ennemi commence alors automatiquement à bouger (attaquer). Si vous sélectionnez "NO", votre monstre passe en noir et blanc comme s'il était annulé. Vous devez alors recommencer.

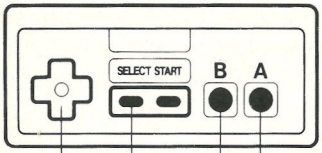
Q7 : Que dois-je faire si le message "WILL YOU MOVE TO THE NEXT FIELD" s'affiche, vous demandant si vous désirez passer sur le champ suivant ?

R : Lorsque vous avancez Godzilla® (ou Mothra) sur la base ennemie, l'écran passe en mode combat, et une bataille commence. Puis, l'ennemi se déplace (attaque). Si votre monstre survit à cette attaque, appuyez sur le Bouton A et ce message apparaît. Sélectionnez "YES" pour vous téléporter sur le Ring Field suivant. Si vous sélectionnez "NO", votre monstre passe en noir et blanc, comme s'il était annulé.

Vous avez gagné le Ring Field en cours si vous faites avancer sur le Ring Field suivant Godzilla® et Mothra (s'ils sont vivants tous les deux) ou celui qui reste, si l'un d'eux est mort. Godzilla® et Mothra revivront sur le Ring Field suivant. Notez, cependant, que le niveau d'énergie d'un monstre mort sur le niveau précédent sera plus faible : il diminue d'un point.

LES COMMANDES

MODE HEX



Validation

Annulation

Mot de passe

Pour déplacer le curseur HEX

★ Pour déplacer le curseur HEX ou le monstre choisi, maintenez enfoncée la manette multidirectionnelle à droite ou à gauche, puis appuyez en haut ou en bas.

PERSONNAGES

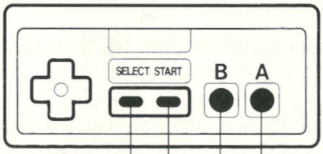
• Godzilla®

Godzilla® a un pouvoir de destruction considérable. Il émet également de fortes radiations. Celles-ci sont irrésistibles lorsque la puissance du monstre est à son maximum. Les coups de poing, les coups de pied et de queue de Godzilla® sont si violents qu'ils peuvent écraser une montagne de rochers en une seule fois.

• Mothra

La poudre empoisonnée de Mothra, lancée sur un animal ailé, est mortelle. Son œil irradiant est très efficace contre les objets volants. Mothra aide Godzilla® à défendre la terre.

MODE COMBAT - MODE HYPER-COMBAT

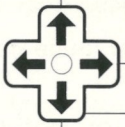


Pause

Radiation

Coups de poing

Coups de pied



Vers le haut : pour sauter.

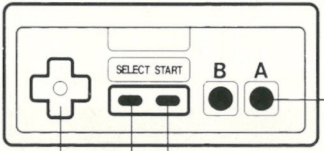
Déplacement à droite ou à gauche.

Vers le bas : pour s'accroupir.

Vers le bas + Bouton B : coup de queue.

• ***POUR CONTROLER GODZILLA®***

• ***POUR CONTROLER MOTHRA***



Oeil irradiant.

Attaque par la poudre empoisonnée.

Pause

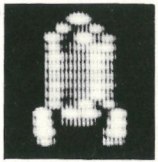
Déplacement vers le haut, le bas, la droite ou la gauche.

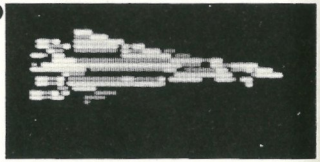
ECRAN DE JEU : MODE COMBAT

(DEFILEMENT LATERAL)

- **En mode combat, la partie est jouée dans la séquence des HEXes des Ring Fields.**
- **En mode combat, Godzilla® (ou Mothra) doit lutter contre les armes ennemies. Si l'indicateur de SURVIE (LIFE) de Godzilla® (ou Mothra) tombe à zéro, le monstre meurt. Essayez d'éviter les coups !**

★ Si vous détruisez l'une des armes ennemies sur le terrain dans la phase de combat, une capsule énergétique apparaît (photo ⑥). Prenez-la pour récupérer votre potentiel de SURVIE. Le vaisseau spatial bleu (photo ⑦) venant de la gauche transporte aussi une capsule énergétique. Prenez-la pour récupérer votre potentiel de SURVIE.

❻ 

❼ 

Q8 : Comment puis-je récupérer mon potentiel de PUISSANCE et de SURVIE ?

R : Les indicateurs qui se trouvent dans la partie supérieure gauche de l'écran sont importants. POWER indique la force de la Radiation de Godzilla® ou de l'Attaque à la poudre empoisonnée de Mothra. POWER diminue dangereusement si vous utilisez vos armes, mais remonte automatiquement tant que vous continuez à combattre en mode combat. Si l'indicateur SURVIE (LIFE) tombe à zéro, c'est la mort pour Godzilla® (ou Mothra). Ramassez des capsules énergétiques pour régénérer votre potentiel de SURVIE... mais surtout évitez d'être blessé !

★ Plus l'indicateur de SURVIE (LIFE) est élevé, plus l'indicateur POWER (PUISSANCE) se reconstitue vite.

Q9 : Comment puis-je augmenter le LEVEL (niveau) de Godzilla® ?

R : LEVEL mesure la force de Godzilla® (Mothra). Continuez à vous battre en mode combat pour accroître le LEVEL de Godzilla® (Mothra). Durant ces combats, vous pouvez également augmenter les niveaux de POWER et LIFE. Le maximum est le LEVEL 16.

★ Un secret pour augmenter LEVEL est caché dans l'étape du combat Espace. Combattez les créatures de l'espace et le grand vaisseau de combat spatial.

ECRAN DE JEU: MODE HYPER-COMBAT

- **Lorsque vous combattez un monstre ennemi proche, la partie passe automatiquement en mode hyper-combat. Si, dans ce mode, vous luttez au corps à corps avec un monstre ennemi, vous pouvez utiliser toutes les armes de Godzilla® ou de Mothra attribuées dans le mode combat.**
- **Les paramètres POWER et LIFE sont affichés pour chaque monstre (voir le mode combat). Si l'indicateur LIFE de votre monstre ou d'un monstre ennemi tombe à zéro, le monstre concerné meurt et disparaît du Ring Field.**

★ Si 40 secondes s'écoulent après le début d'un combat, il y a match nul.

★ En cas de match nul, le paramètre LIFE du monstre ennemi est automatiquement restauré à un niveau déterminé. Avant votre prochain combat, vérifiez l'indicateur LIFE du monstre ennemi en consultant sa fiche signalétique.

★ Chaque monstre ennemi a un point faible. Si vous frappez ce point, son corps change de couleur pendant un instant. Trouvez le point faible de chaque monstre pour augmenter vos chances de gagner le combat.

RING FIELD ET PHASE DE COMBAT

- Les Ring Fields sur lesquels la partie se joue se présentent dans l'ordre suivant : Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Pluton, Neptune et Planète X.
- Chaque Ring Field est composé de champs de bataille (HEXes à six côtés). Il existe sept catégories de champs de bataille : Désert, Volcan, Jungle, Ruines, Espace, Mecha City et Base (Chaque Ring Field a une Base).

	Désert		*Espace*
	Volcan		*Mecha City*
	Jungle		*Base*
	Ruines		*QG*

FIN DE PARTIE ET PARTIE TERMINEE

- **Notez que la partie se termine dans les cas suivants :**
  - ① **Godzilla® et Mothra sont morts tous les deux.**
  - ② **Godzilla® (ou Mothra) est passé au Ring Field suivant et le monstre restant est mort.**

★ Si vous faites avancer Godzilla® ou Mothra et que l'autre meure, vous vous trouvez dans le cas ②. Etudiez alors soigneusement si vous décidez de vous téléporter ou non sur le Ring Field suivant.

- **Vous pouvez finir la partie et remporter une victoire complète pour la terre en gagnant les huit Ring Fields situés entre la terre et la Planète X et en faisant avancer Godzilla® (Mothra) jusqu'aux quartiers généraux du Ring Field de la Planète X.**

★ Faites avancer jusqu'aux quartiers généraux ennemis Godzilla® et Mothra (si les deux monstres sont vivants) ou le monstre survivant si seul l'un d'eux reste en vie.

★ Si la partie se termine avant que vous ayez gagné, sélectionnez LAST GAME sur l'écran de sélection pour reprendre la partie à partir du Ring Field sur lequel vous vous trouviez en dernier.

MOT DE PASSE

- **Vous pouvez sauvegarder la partie en cours en utilisant un mot de passe. Appuyez sur le Bouton SELECT lorsqu'un curseur HEX est présent dans un Ring Field, et le mot de passe s'affichera. Notez ce mot de passe afin d'être sûr de l'avoir à votre disposition la prochaine fois pour démarrer la partie au même endroit.**

- **Le nombre de caractères du mot de passe dépend de l'état de votre monstre et des monstres ennemis.**

- **Pour indiquer un mot de passe, sélectionnez PASSWORD GAME sur l'écran de sélection qui apparaît au début d'une partie. Déplacez le pointeur ▲ pour l'amener sur le caractère à entrer dans l'écran supérieur, en utilisant la manette multidirectionnelle et en appuyant sur le Bouton A. Le caractère sélectionné se place dans l'écran inférieur. Répétez cette opération pour faire entrer tous les caractères du mot de passe, puis déplacez le pointeur ▲ sur END et appuyez sur le Bouton A.**

★ Lorsque END est sélectionné, l'ordinateur vérifie le mot de passe entré. S'il est erroné, le message "PASSWORD ERROR" s'affiche entre les écrans supérieur et inférieur. Entrez de nouveau le mot de passe correct.

- Pour changer un caractère erroné, déplacez le pointeur ▲ dans l'écran supérieur vers RIGHT (déplacement à droite) ou LEFT (déplacement à gauche) puis dans l'écran inférieur sur le caractère erroné ; entrez ensuite le caractère correct.

- Si vous avez dépassé le nombre de caractères autorisés, placez le pointeur ▲ entre "Y" et "LEFT" sur l'écran supérieur et appuyez sur le Bouton A pour supprimer sur l'écran inférieur le caractère qui se trouve sous le pointeur ▲.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02-478.90.48 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

GODZILLA®

© 1992 TOHO COMPANY, LTD.

Lees deze handleiding eerst goed door zodat je weet hoe je met dit spel moet omgaan en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Waarschuwing

1. Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen extreme hitte of kou. Sla of stoot er ook niet tegen en laat hem niet vallen.
2. Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat die nat of vuil worden, want daardoor kan het spel beschadigd raken.
3. Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

Nintendo en Nintendo Entertainment System® zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd. Godzilla® is een handelsmerk van TOHO COMPANY, LTD.
© 1989 TOHO COMPANY, LTD.

DENK ERAAN:

Het is de bedoeling dat je Godzilla® naar de vijandelijke basis leidt.

Het is de bedoeling het vijandelijke hoofdkwartier te bereiken, niet om alle vijandelijke monsters te verslaan. In elk Ringveld bevindt zich een vijandelijke basis (zie foto ①). Leid Godzilla® en/of Mothra naar deze basis. Je kunt dan dit Ringveld vrij maken en met warp-snelheid doorschieten naar het volgende Ringveld.

❶

Als Godzilla® dood gaat:

Zelfs als één van de twee monsters dood gaat, kun je het overblijvende monster naar de vijandelijke basis begeleiden, het Ringveld vrij maken en doorschieten naar het volgende Ringveld. In het nieuwe Ringveld komt het dode monster weer tot leven, zodat je weer opnieuw kunt beginnen met twee monsters, Godzilla® en Mothra.

OM TE BEGINNEN...

- **Doe de cassette in je NES en zet deze aan. Dan verschijnt het titelscherm met "GODZILLA®" (zie foto ②) en klinkt de openingsmuziek.**
- **Druk als je in het titel- en demonstratiescherm bent op de STARTKNOP, dan verschijnt het keuzescherm (zie foto ③). Gebruik de vierpuntsdruktoets om het rode vakje bij de gewenste opdracht te plaatsen en druk dan op de STARTKNOP om te beginnen.**

❑ "NEW GAME" (NIEUW SPEL)

Deze opdracht geef je als je "GODZILLA®" voor het eerst start. Nadat het demonstratiescherm is afgelopen, verschijnt het "Earth"-Ringveld (zie foto ④), de eerste fase van het spel.

★ Wil je de demonstratie overslaan, druk dan tijdens die demonstratie op de STARTKNOP.

❑ "LAST GAME" (VORIGE SPEL)

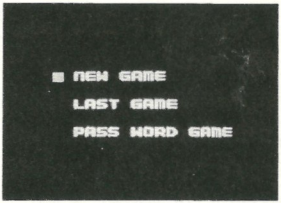
Met deze opdracht start je het spel weer opnieuw nadat het is afgelopen. Je begint dan bij het laatste Ringveld waarin je daarvoor aan het spelen was.

❑ "PASS WORD GAME" (PASWOORD-SPEL)

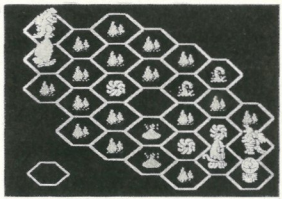
Als je aan het einde van je vorige spel een paswoord hebt gebruikt, kun je doorgaan waar je toen gebleven was.

❷

❸



❹



SPEELSCHERM: ZESHOEK-STAND (RINGVELD)

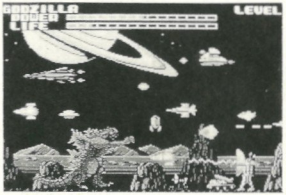
- **Als je met een nieuw spel begint, verschijnt het scherm met het Ringveld. Het eerste scherm is "the Earth" (de Aarde - zie foto ④). De zes kanten van het Ringveld vertegenwoordigen zes typen gevechts-stadia.**
- **De witte zeshoek op het scherm is de HEX-cursor. Zet die met de vier-puntsdruktoets bij het monster dat je wilt verplaatsen. Als je daarna op de A knop drukt, krijgt het monster dat oorspronkelijk zwart/wit was een kleur en verdwijnt de HEX-cursor.**
- **Nadat je een zet hebt gedaan, druk je op de A knop om die vast te leg-gen. Het spel gaat automatisch door naar de gevechtsfase door opzij te schuiven (zie foto ⑤).**

★ Als je toch liever een ander monster kiest, druk dan op de B knop. Je ziet dan de witte HEX-cursor weer verschijnen, waarna je een ander monster kunt uitkiezen.

- **Het spel wordt afwisselend gespeeld door jou (Godzilla® of Mothra) en een vijandelijk monster. Nadat jij (Godzilla® of Mothra) een zet (aanval) hebt gedaan, is het andere monster weer aan zet (aanval), daarna jij weer. De zetten (aanvallen) worden dus steeds herhaald.**

★ Om de HEX-cursor of het gekozen monster te verplaatsen, druk je links of rechts op de vierpuntsdruktoets en daarna naar boven of naar beneden.

- **In elk Ringveld win je niet door alle vijandelijke monsters te verslaan, maar door Godzilla® of Mothra dichter bij de vijandelijke basis in dat Ringveld te brengen (zie foto ①).**
- **Als je Godzilla® (Mothra) dichter bij de vijandelijke basis hebt gebracht, gaat het scherm over in de gevechtsfase en begint de strijd. Vervolgens verplaatst de vijand zich (valt aan). Daarna druk je, als het jouw beurt is, op de A knop. Je ziet dan de mededeling "WILL YOU MOVE TO THE NEXT FIELD?" (GA JE DOOR NAAR HET VOLGENDE VELD?) verschijnen. Kies "YES" (ja) en druk op de A knop. Godzilla® (Mothra) verdwijnt dan uit het huidige Ringveld en verschijnt direct daarna in het volgende.**
- **Als Godzilla® en Mothra - vooropgesteld dat beide monsters nog in leven zijn - dan wel het overblijvende monster (als één van de twee dood is) door kunnen naar het volgende Ringveld, heb je het huidige Ringveld gewonnen.**



❺

★ Als je één van de beide monsters dichter bij de basis brengt en doorschiet naar het volgende Ringveld, denk er dan aan dat het spel is afgelopen als één van hen onderweg dood gaat.

★ In het volgende Ringveld begin je weer met zowel Godzilla® als Mothra. De vijandelijke monsters die je in het vorige Ringveld hebt verslagen komen dan ook weer tot leven. Denk er aan dat die vijandelijke monsters dan ook sterker zijn geworden.

Vraag 1: Hoeveel zeshoeken kunnen Godzilla® en Mothra over het Ringveld-scherm verplaatsen (in de zeshoek-stand)?

Antwoord: Godzilla® kan 2 zeshoeken over het Ringveld verplaatsen en Mothra 4.

Vraag 2: Wat moet ik doen als de mededeling "UNABLE TO ADVANCE FARTHER" (DOORGAAN NIET MOGELIJK) verschijnt?

Antwoord: Als Godzilla® twee zeshoeken heeft verplaatst en Mothra 4, is het niet meer mogelijk verder te gaan en verschijnt daarom deze mededeling.

★ Druk op de A knop om je zet te doen of op de B knop om die keus te herroepen en een andere zet te kiezen.

Vraag 3: Wat moet ik doen als de mededeling "UNABLE TO ADVANCE, CONTACTING THE ENEMY." (KAN NIET VERDER, IN CONTACT MET DE VIJAND.) verschijnt?

Antwoord: Als je naar een zeshoek gaat die pal tegen een vijandelijk monster aan ligt, kun je niet meer verder. Druk op de A knop om de zet te bevestigen.

Vraag 4: Wat moet ik doen als de mededeling "WILL YOU FIGHT THE ENEMY?" (WIL JE HET GEVECHT MET DE VIJAND AANGAAN?) verschijnt?

Antwoord: Kies "YES" (ja) of "NO" (nee) door links of rechts op de vierpunts-druktoets te drukken.

- **Als je pal tegen een vijandelijk monster aan ligt, kies dan "YES" als je er tegen wilt vechten of "NO" als je dat niet wilt.**
- **Als je direct tegen meerdere vijandelijke monsters aan ligt, verschijnt als je "YES" kiest de mededeling "WILL YOU FIGHT _____ (naam van een vijandelijk monster)?" Eén voor één verschijnen dan de namen van de vijandelijke monsters. Blijf "NO" kiezen totdat de naam van het vijandelijke monster waar je tegen wilt vechten verschijnt. Kies "YES" als je die naam ziet.**

★ Als je tegen geen enkel vijandelijk monster wilt vechten, druk dan op de B knop om je keuze te herroepen.

★ Als je direct tegen twee of meer vijandelijke monsters aan ligt, kun je eerst bekijken hoe sterk elk van hen is voordat je besluit het gevecht met één van hen aan te gaan. Ga met de HEX-cursor naar een vijandelijk monster en druk op de A knop. Je ziet dan de kracht (levensenergie) van dat monster op het scherm. Hoe groter de waarde, hoe sterker het vijandelijke monster.

Vraag 5: Wat moet ik doen als de mededeling "UNABLE TO ADVANCE BECAUSE MONSTER IS BLOCKING THE WAY" (KAN NIET VERDER WANT MONSTER ZIT IN DE WEG) verschijnt?

Antwoord: Hetzij Godzilla®, hetzij Mothra zit in de weg, dus kun je niet verder. Druk op de A knop om je zet te doen of op de B knop om je zet te herroepen en een andere zet te doen.

Vraag 6: Wat moet ik doen als de mededeling "NOT GOING TO MOVE?" verschijnt?

Antwoord: Als deze mededeling verschijnt terwijl jij aan zet (in de aanval) bent, kies dan "YES" waardoor Godzilla® (Mothra) niet van zijn huidige plaats komt. Automatisch gaat dan het vijandelijke monster bewegen (aanvallen). Kies je voor "NO", dan wordt je monster zwart/wit zoals dat ook bij het herroepen gebeurt. Start dan opnieuw.

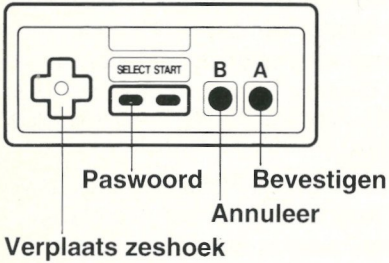
Vraag 7: Wat moet ik doen als de mededeling "WILL YOU MOVE TO THE NEXT FIELD?" (GA JE DOOR NAAR HET VOLGENDE VELD?) verschijnt?

Antwoord: Als je Godzilla® (Mothra) dichter bij de vijandelijke basis brengt, gaat het scherm over in de gevechtsfase en begint de strijd. Daarna beweegt de vijand (valt aan). Als jij daarna aan zet bent - en je monster nog leeft - druk dan op de A knop waarna deze mededeling verschijnt. Als je "YES" kiest, verdwijnt Godzilla® (Mothra) uit het huidige Ringveld en schiet door naar het volgende. Kies je "NO", dan wordt je monster zwart/wit zoals bij het annuleren.

Als je Godzilla® en Mothra naar het volgende Ringveld laat gaan - vooropgesteld dat beide monsters nog leven – of het overblijvende monster verplaatst nadat één van de twee is overleden, heb je het huidige Ringveld gewonnen. Zowel Godzilla® als Mothra komen in het volgende Ringveld weer tot leven. Maar denk er aan, dat het energieniveau van een monster steeds met één terugloopt als het sterft.

HOE JE DE CONTROLLER GEBRUIKT

HEX-STAND



★ Om de HEX-cursor of een gekozen monster te verplaatsen, druk je links of rechts op de vierpuntsdruktoets en dan naar boven of naar beneden.

FIGUREN

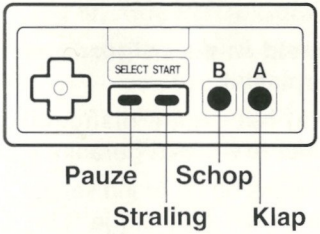
• Godzilla®

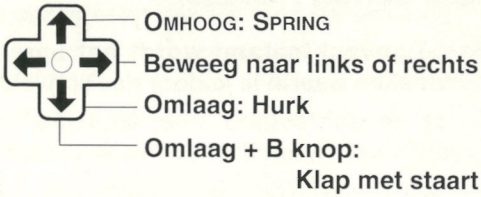
Tijdens gevechten beschikt Godzilla® over een enorme vernietigingskracht. Ook zijn straling is sterk. Een aanval met maximum-stralingskracht (Radiation) is niet tegen te houden. Godzilla®'s klappen, schoppen en meppen met z'n staart zijn krachtig genoeg om met één klap een stenen berg te vernietigen.

• Mothra

Mothra's aanval met giftig poeder bij een vleugelslag is zeer sterk. Zijn oogstraal is zeer effectief tegen vliegende voorwerpen. Mothra helpt Godzilla® de aarde te verdedigen.

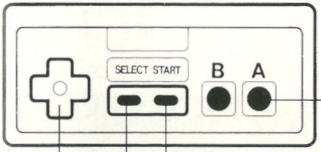
GEVECHTSSTAND • HYPER-GEVECHTSSTAND





• ***BESTURING VAN GODZILLA®***

• ***BESTURING VAN MOTHRA***



Oogstraal

Aanval met giftig poeder

Ga omhoog, omlaag, naar links of naar rechts.

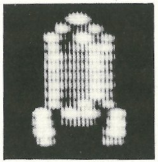
SPEELSCHERM: GEVECHTSSTAND

(BEELD SCHUIFT OPZIJ)

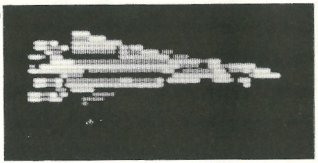
- **In de gevechtsstand wordt het spel gespeeld in de volgorde van zeshoeken waarin je je door de Ringvelden verplaatst.**
- **In de gevechtsstand moet Godzilla® (Mothra) het tegen vijandelijke wapens opnemen. Probeer als je verder gaat niet te worden geraakt.**

★ Als je in de gevechtsfase bepaalde vijandelijke wapens op de grond verslaat, verschijnt er een levenscapsule (zie foto ⑥). Neem die mee om je "LIFE"-(levens-) stand te herstellen. Het blauwe ruimteschip op foto ⑦ dat van links komt aanvliegen bevat ook een levenscapsule. Als je die te pakken krijgt kun je je levens-stand herstellen.

❻



❼



Vraag 8: Hoe kan ik Godzilla®'s energie- en levensstand herstellen?

Antwoord: De standen die je links boven op het scherm ziet spelen in het spel een belangrijke rol. "POWER" (kracht) geeft de kracht van Godzilla®'s straling aan of de kracht van Mothra's Giftige Poeder-Aanval. Het krachtniveau loopt drastisch terug als je je wapen gebruikt, maar het herstelt zich vanzelf als je in de gevechtsstand blijft doorvechten. Als de levensstand op nul komt, sterft Godzilla® (Mothra). Verzamel levenscapsules om je levensstand te verhogen en voorkom dat je gewond raakt.

★ Hoe hoger de "LIFE"-stand, hoe sneller je kracht wordt hersteld.

Vraag 9: Hoe kan ik Godzilla®'s (Mothra's) "LEVEL" verhogen?

Antwoord: "LEVEL" is de kracht van Godzilla® (Mothra). Naarmate je in de gevechtsstand langer blijft doorvechten of meer vijandelijke monsters verslaat, wordt de kracht van Godzilla® (Mothra) groter terwijl ook de "POWER"- en "LIFE"-stand zich weer herstellen. "LEVEL" 16 is het maximum.

★ Een geheim trucje voor het verhogen van "LEVEL" zit verborgen in de gevechtsfase van de Sub-ruimte. Vecht tegen de ruimtewezens en het grote ruimte-slagschip.

SPEELSCHERM: HYPER-GEVECHTSSTAND

- **Als je tegen een vijandelijk monster naast je vecht, gaat het spel vanzelf over in de hyper-gevechtsstand. Als je in deze stand één tegen één tegen een vijandelijk monster vecht, kun je alle wapens gebruiken waarover Godzilla® en Mothra in de gevechtsstand mogen beschikken.**
- **Voor elk monster worden de "POWER"- en "LIFE"-standen getoond zoals beschreven bij de gevechtsstand. Als de "LIFE"-stand van jouw monster of van een vijandelijk monster op nul komt te staan, sterft het en verdwijnt het uit het Ringveld.**

★ Als er ca. 40 seconden zijn verlopen nadat een gevecht is begonnen, eindigt dat gevecht in een gelijkspel.

★ Bij een gelijkspel komt de "LIFE"-stand van het vijandelijke monster vanzelf weer op een bepaald niveau. Zorg ervoor dat je de "LIFE"-stand van het vijandelijke monster nagaat met behulp van de procedure die in de opmerking (gemerkt met een ★) is beschreven voordat je een nieuw gevecht aangaat.

★ Elk vijandelijk monster heeft een zwakke plek. Als je die raakt, verandert de lichaamskleur van het vijandelijke monster heel even. Ontdek de zwakke plek van elk monster teneinde je kans om het gevecht te winnen te vergroten.

RINGVELD EN GEVECHTSFASE

- De Ringvelden waarin het spel wordt gespeeld hebben de volgende volgorde: Aarde, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Pluto, Neptunus en Planeet X.
- Elk Ringveld bevat een aantal gevechtsfasen (zeshoeken). Er zijn zeven typen gevechtsfasen: Wildernis, Vulcaan, Oerwoud, Ruïnes, Sub-ruimte, Mecha City en Basis (elk Ringveld heeft één basis).

	Wildernis		*Sub-ruimte*
	Vulcaan		*Mecha City*
	Oerwoud		*Basis*
	Ruïnes		*Hoofdkwartier*

SPEL AFGELOPEN EN SPEL GEREED

- **Het spel is voorbij als:**
  - ① **zowel Godzilla® als Mothra zijn gesneuveld;**
  - ② **hetzij Godzilla®, hetzij Mothra naar het volgende Ringveld is doorgegaan terwijl de ander dood is.**

★ Als je hetzij Godzilla®, hetzij Mothra verder naar voren verplaatst en de ander vervolgens dood gaat, gebeurt er wat er onder ② is vermeld. Denk heel goed na over de volgorde waarin je naar het volgende Ringveld gaat.

- **Je kunt het spel uitspelen en een volledige overwinning voor de aarde boeken door de acht Ringvelden tussen de aarde en Planeet X te winnen en Godzilla® (Mothra) naar het hoofdkwartier in het Ringveld op Planeet X te brengen.**

★ Breng, als de beide monsters althans nog leven, zowel Godzilla® als Mothra naar het vijandelijke hoofdkwartier en als er nog maar één leeft het overlevende monster.

★ Als het spel is afgelopen voordat je hebt overwonnen, kies dan "LAST GAME" (vorig spel) in het opdrachtenscherm om het spel weer te kunnen hervatten in het Ringveld waar je het laatst was.

HET INVOEREN VAN EEN PASWOORD

- **Je kunt het spel tijdens het spelen bewaren door een paswoord te gebruiken. Druk op de SELECTKNOP als er een zeshoek in het Ringveld staat, dan verschijnt het paswoord. Schrijf dat op, waarna je het kunt invoeren om het spel de volgende keer te kunnen hervatten vanaf het punt waar je gebleven bent.**
- **Het aantal letters dat je voor het paswoord moet invoeren hangt af van de conditie van jouw monster en de vijandelijke monsters.**
- **Om het paswoord in te voeren, kies je "PASS WORD GAME" in het opdrachtenscherm aan het begin van het spel. Breng met de vierpunts-druktoets de pijl ▲ bij de letter die je wilt invoeren op het bovenste deel van het scherm en druk dan op de A knop. De gekozen letter verschijnt dan bij de ▲ op het onderste deel van het scherm. Herhaal dit voor alle overige letters van het paswoord, breng dan de ▲ naar "END" en druk op de A knop.**

★ Als je "END" kiest, controleert de computer het ingevoerde paswoord. Is dat fout, dan verschijnt de mededeling "PASS WORD ERROR" tussen het bovenste en het onderste deel van je scherm. Voer in dat geval opnieuw het juiste paswoord in.

- Om een ingevoerde letter te veranderen, ga je met de ▲ op het bovenste scherm naar RECHTS of LINKS en breng je de ▲ op het onderste scherm naar de foute letter, waarna je de juiste letter invoert.
- Als je te veel letters invoert, zet dan de ▲ tussen Y en "LEFT" op het bovenste scherm en druk vervolgens op de A knop om de letter op het onderste scherm waar de ▲ bij staat te wissen.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.90.48

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-478.90.48 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

20203

TOHO CO., LTD.

©1992 TOHO COMPANY, LTD.

Distributed by **BANDAI**
Distribué par **BANDAI**

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON